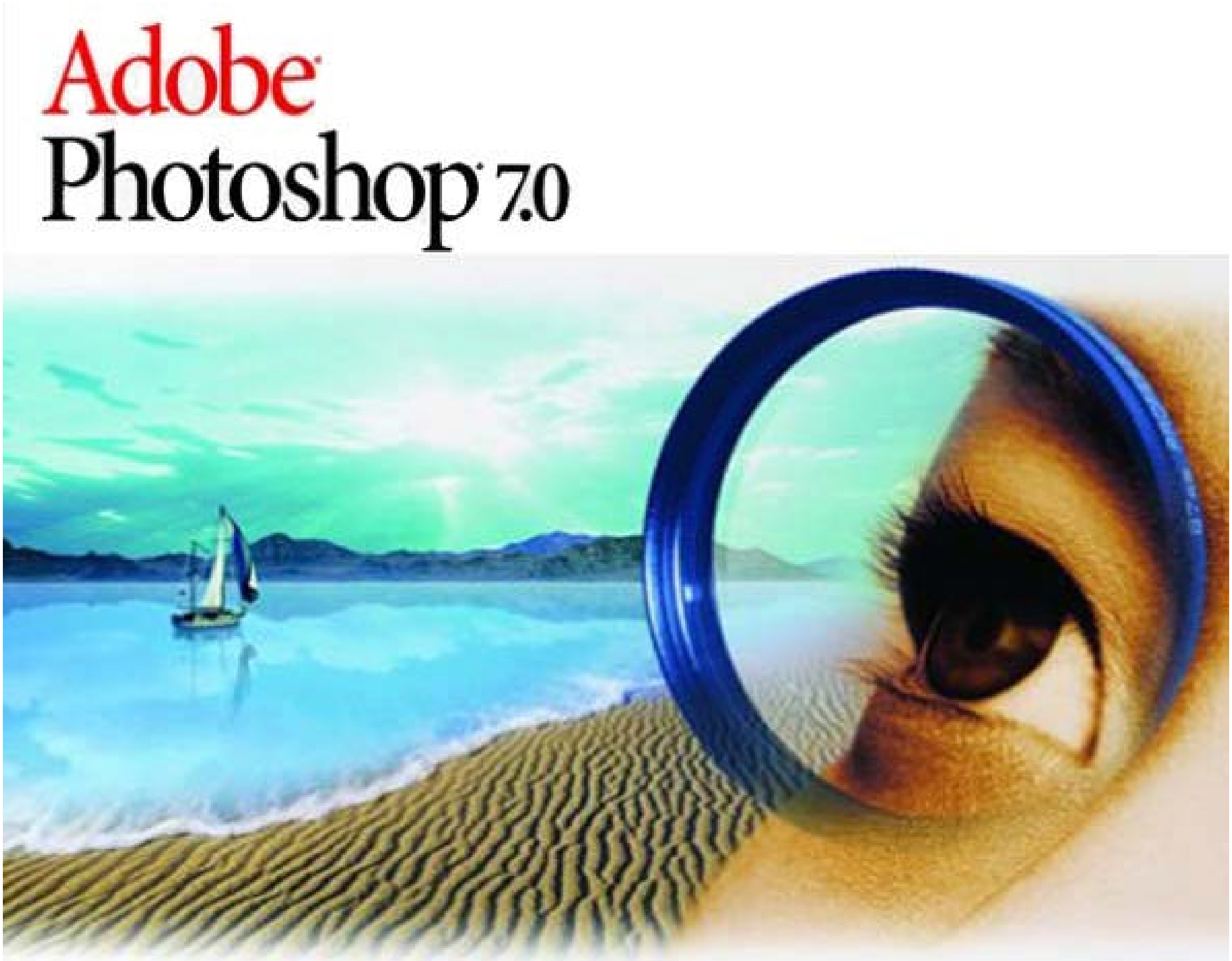


Curso: Adobe Photoshop 7
Módulo Único
Carga Horária: 20 horas

Instrutor: Fábio Soares (fabio@solidor.com.br)

3ª edição – Julho 2005

APRESENTAÇÃO DO SOFTWARE E DO CURSO

O Photoshop é um software de retoque de fotografias, pinturas e edição de imagens que roda em ambiente Macintosh e Windows.

Ao ingressar no curso de Photoshop, você poderá ter a certeza de estar aprendendo a utilizar uma ferramenta profissional que é utilizada na maior parte das revistas e jornais do mundo. Os seus concorrentes, Corel Photo Paint e Paint Shop Pro, definitivamente não se mostram competitivos no mercado.

Apesar de toda essa capacidade, é importante ressaltar que o software não faz tudo sozinho e nem faz milagres. Ele facilita, mas não substitui a criatividade e o talento do artista.

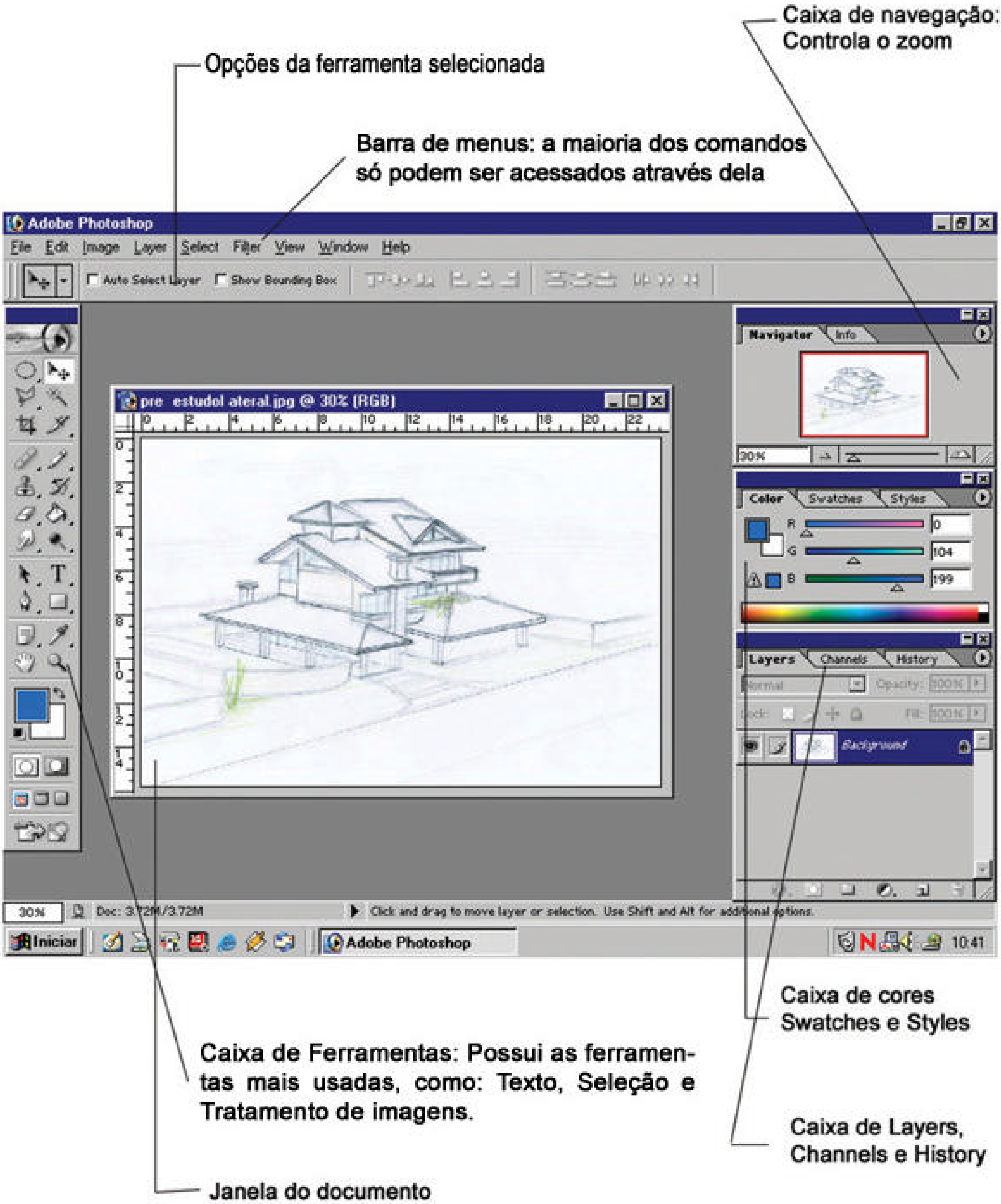
O curso é baseado em exercícios e aborda desde os efeitos prontos, que os usuários iniciantes aprenderão com facilidade, até as combinações de efeitos que geram resultados interessantes e inovadores.

O Photoshop possui ferramentas de desenho, porém, ele não é o mais indicado para tal função, para isso existem outros softwares como:

- Corel Draw - indicado para ilustrações vetoriais.
- Auto Cad - indicado para desenhos técnicos que necessitam de precisão matemática.

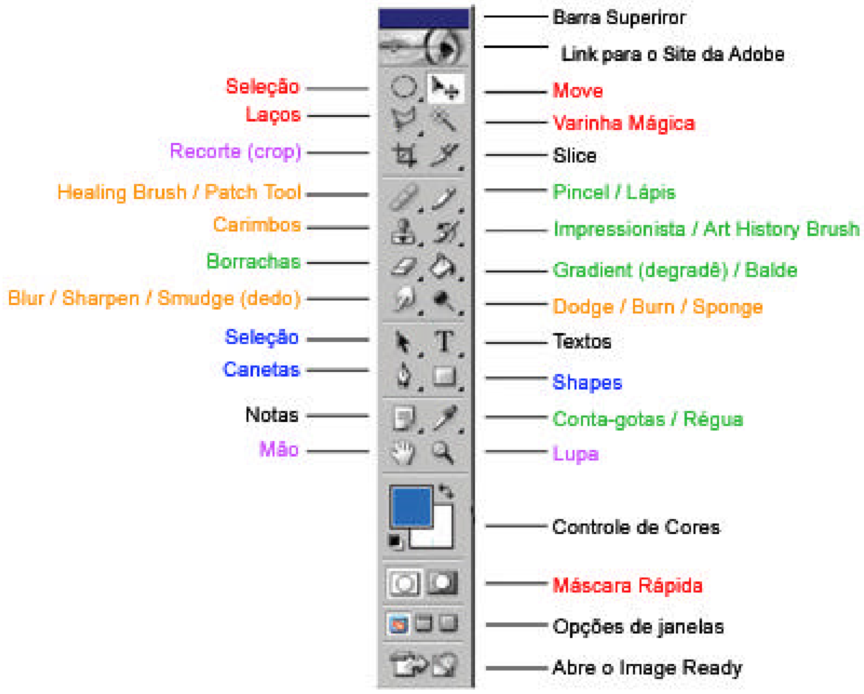
ÍNDICE

A TELA DO PHOTOSHOP



CAIXA DE FERRAMENTAS

Alguns botões da barra de ferramentas englobam mais de uma função, estes possuem uma seta indicadora no canto inferior direito, para acessá-las, clique com o botão direito que os demais botões aparecerão.
Para ocultá-la, vá ao menu Windows e desmarque a opção Tools.
Apertando a tecla TAB, todos os menus serão ocultados, deixando o maior espaço possível para a visualização da imagem.
Para mover a barra, clique e arraste a partir da barra superior



Ferramentas de Seleção e recorte

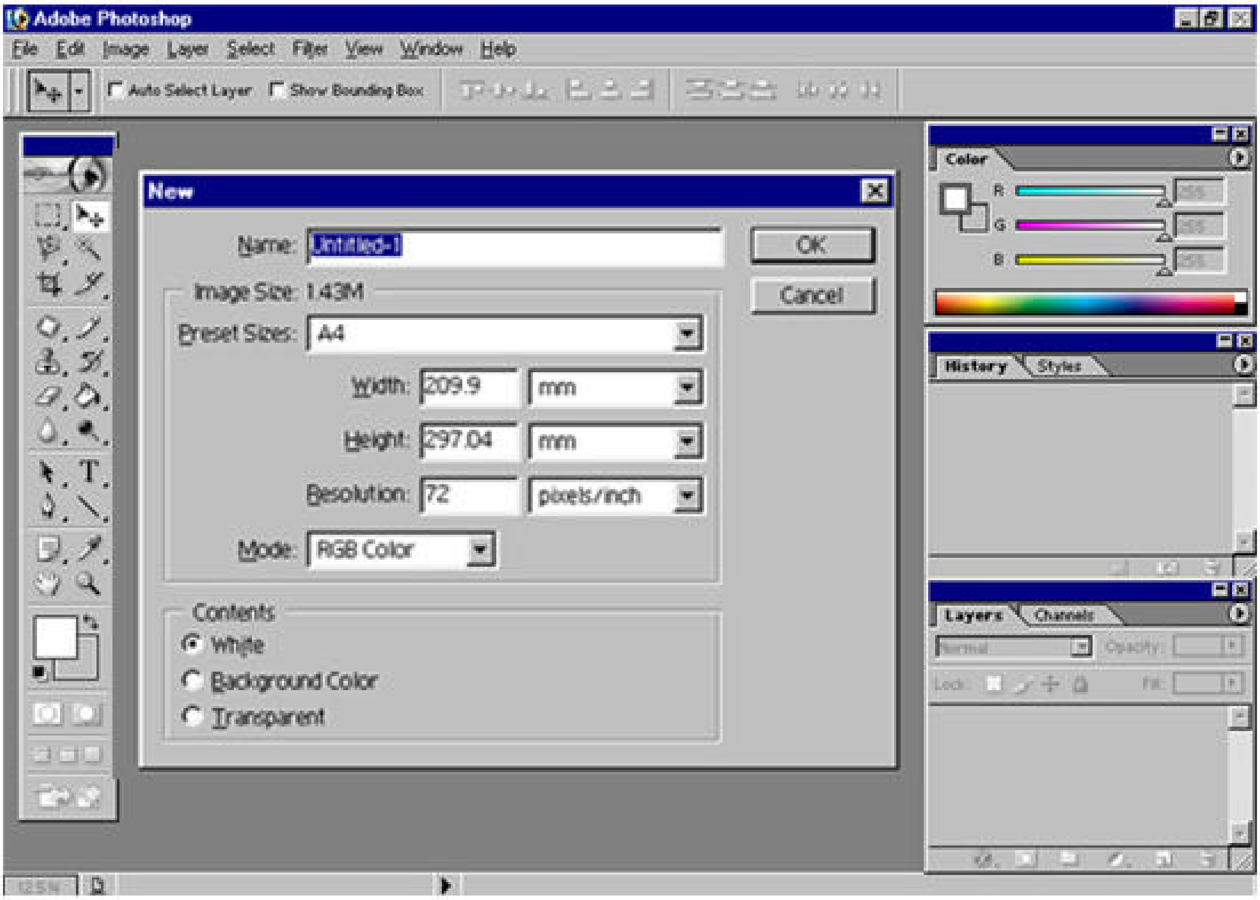
Ferramentas de Navegação na tela

Ferramentas de Desenho e Pintura

Ferramentas vetoriais

Ferramentas de tratamento de imagem

NOVO ARQUIVO



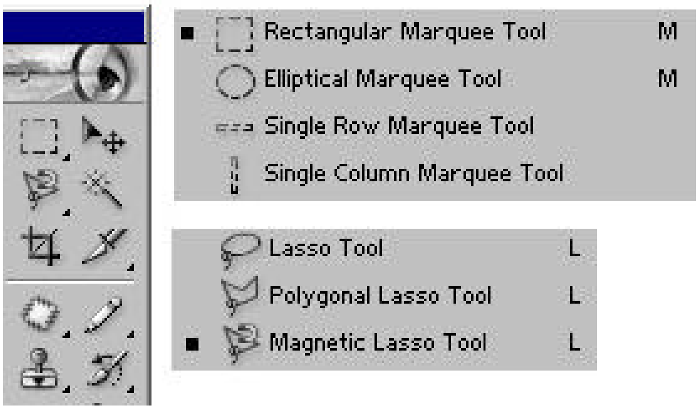
Name: Nome do arquivo
Preset Sizes: alguns formatos pré definidos, ex: 800x600 pixels, A4, web banner.
Width: Tamanho horizontal
Height: Tamanho vertical
Resolution: Resolução
Mode: Mode de cores, ex: RGB, CMYK, Grayscale
Contents: Fundo branco, transparente ou com a cor atual do background

EXERCÍCIO EXTRA – DESAFIO VIVO

Tente retirar o telefone e o simbolo da Vivo da foto



FERRAMENTAS DE SELEÇÃO



As ferramentas de seleção estão dispostas na parte superior da caixa de ferramentas, são elas:

Seleção Retangular, Permite fazer seleções quadradas, clicando com o botão direito do mouse aparecem opções: **Eliptical, Single Row e Single Column**, para fazer seleções com quadrados e circunferências segure a tecla Shift do teclado, e para iniciar as seleções a partir de um ponto central, segure a tecla Alt.

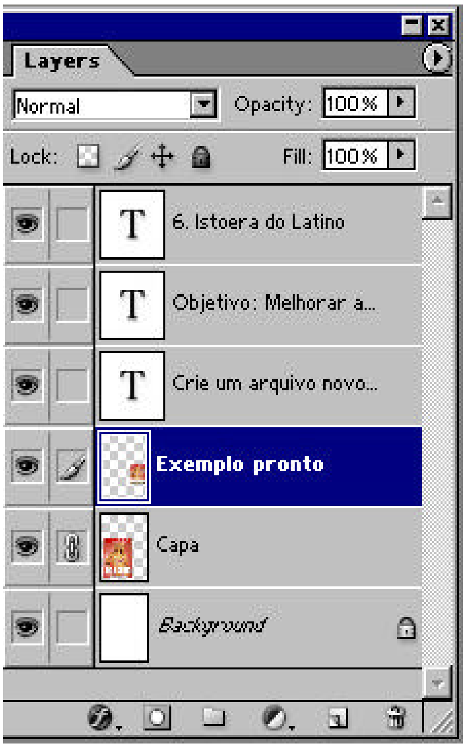
A Seta Move: Permite arrastar um layer ou alguma área selecionada, uma seleção ou um layer pode ser arrastado de um arquivo para outro. Segurando a tecla Alt do teclado, uma seleção ou um layer pode ser copiado ao invés de movido.

Lasso Tool: Permite fazer seleções a mão livre, clicando com o botão direito aparecem opções: **Polygonal Lasso Tool,** Para fazer seleções com formas poligonais apenas clicando com o mouse e a **Magnetic Lasso Tool,** para fazer seleções com o auxilio do computador através da diferença de cores.

Varinha Mágica: A mais importante ferramenta de Seleção, permite selecionar com o auxílio do computador através da diferença de cor. Na barra de opções de ferramentas pode ser configurada a tolerância, (sensibilidade à diferença de cor), e ainda existem outras opções, como o Contiguous para limitar a seleção à figura clicada e o Use All Layers .

Crop: Permite excluir sobras de uma imagem, utilize-o para selecionar a área da imagem que deverá ser mantida, e clicando com o botão direito do mouse, selecione a opção crop.
Adicionando e subtraindo seleção: Utilizando as ferramentas de seleção citadas acima: Seleção Retangular, Elíptica, Lasso e Varinha Mágica, quando se deseja acrescentar alguma área à seleção, deve-se pressionar a tecla “Shift” e para subtrair deve-se utilizar a tecla “Alt”.

LAYERS (CAMADAS)



A primeira parte do curso consiste nas montagens de imagens, para se obter resultados satisfatórios, primeiramente é necessário dominar as ferramentas de seleção e saber trabalhar com os layers.

Os layers podem ser manipulados através da caixa layers que fica posicionada no lado direito da tela.

Cada vez que uma imagem é copiada sobre outra, automaticamente é criado um novo layer. Para movimentar as imagens sobrepostas, primeiramente selecione o layer correto e depois movimente utilizando a "seta move".

A ordem que as figuras aparecem na tela é a mesma da caixa layers, ou seja, a figura que estiver no primeiro layer da caixa layers, sempre estará por cima de todas as outras.

Para criar manualmente um novo layer, clique no botão "crente a new layer" que é o segundo da direita para esquerda na parte inferior da caixa "layers". Para apagar um layer, selecione-o e clique no primeiro botão da direita para a esquerda (delete layer). Para duplicar um layer, clique sobre ele com o botão direito do mouse e clique em "duplicate layer ".

Um layer pode ser omitido da visualização da tela sem ser apagado, para isso, desmarque o olho que fica no primeiro quadrado ao lado do respectivo layer.

Cada layer possui um ajuste de Opacity (opacidade) e preenchimento (fill), ajustados para menos de 100% geram uma transparência, permitindo que a figura que está por trás apareça.

Existe também as opções de blending (mistura), para mudá-la, escolha entre as opções que está na caixa na parte superior esquerda, por exemplo: na opção "Luminosity" a cor da figura que estiver no layer superior passa a ter a cor da figura do layer imediatamente abaixo.

Para achatar (transformar todos os layers em um só), clique no menu "Layer" e escolha a opção "Flatten Image", para achatar layers específicos escolha a opção "Merge Visible" para achatar todos os que estiverem visíveis, ou a opção "Merge Linked" para achatar os que estiverem linkados.

EXERCÍCIO 1 – SR. MELÃO

Objetivo: Aprender a fazer montagens utilizando os comandos de recortar, copiar e colar.



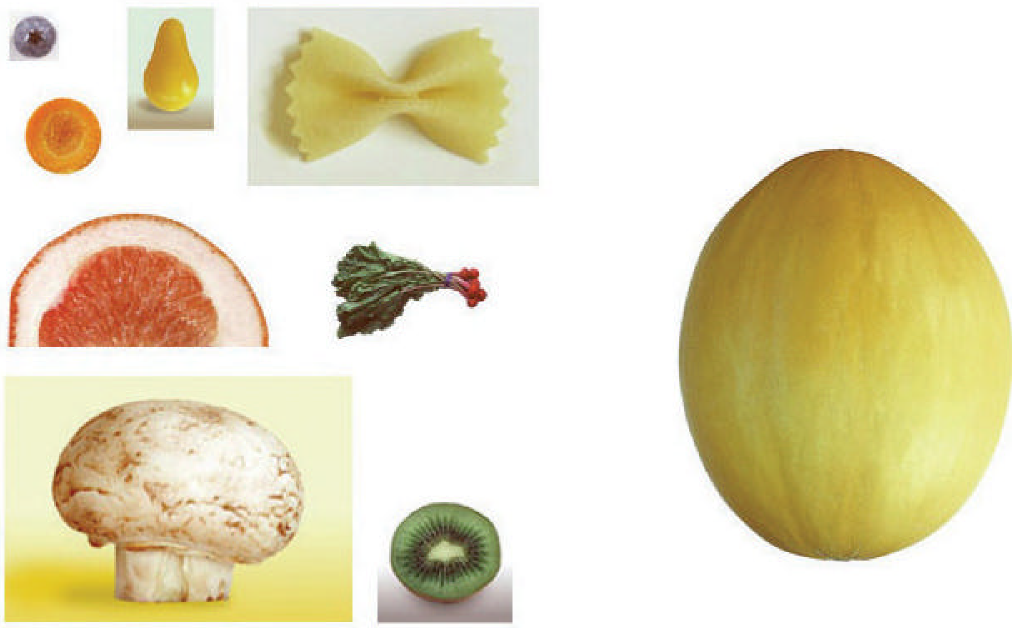
Passos:
Criar um arquvivo novo de 72 dpi, fundo branco modo RGB.

Abrir o arquivo “Sr melão partes.jpg”

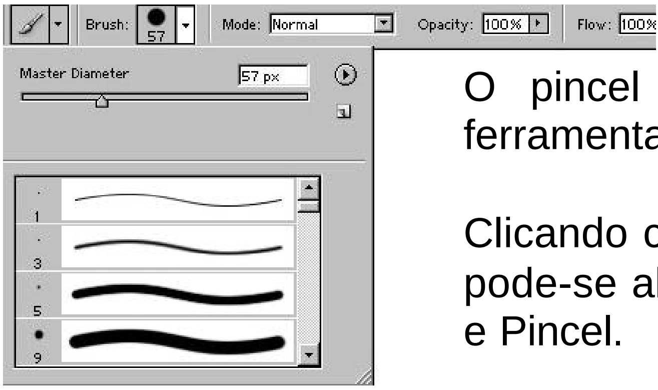
Utilizar ferramentas de seleção e borracha.

Utilizar os comandos de copiar e colar.

Unir as camadas e salvar como GIF.



TEXTO, PINCEL E LÁPIS



O pincel e o lápis estão na barra de ferramentas principal.

Clicando com o botão direito sobre o botão pode-se alternar entre as ferramentas Lápis e Pincel.

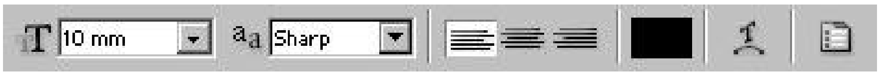


Ao selecionar a ferramentas, as suas opções aparecem na barra de opções:

Nela pode ser definido o tipo e a espessura da ponta do pincel ou lápis.

Também pode ser alterada a opacidade e a força aplicada ao desenhar.

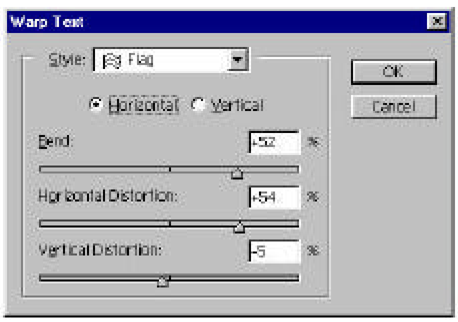
Para escrever um texto clique no botão que está na caixa de ferramentas principal e segurando o botão esquerdo do mouse faça um quadrado para delimitar a área do texto.



Na barra de opções de ferramenta acima, aparecem as opções básicas, como tamanho de fonte e centralização.

Clicando nos botões “Warp Text” e “Text Pallete” aparecem opções adicionais, veja abaixo:







EXERCÍCIO 2 – ISTOERA DO LATINO

Objetivo: Melhorar a charge do blogspot.com deixando-a com o padrão da revista Istoé.

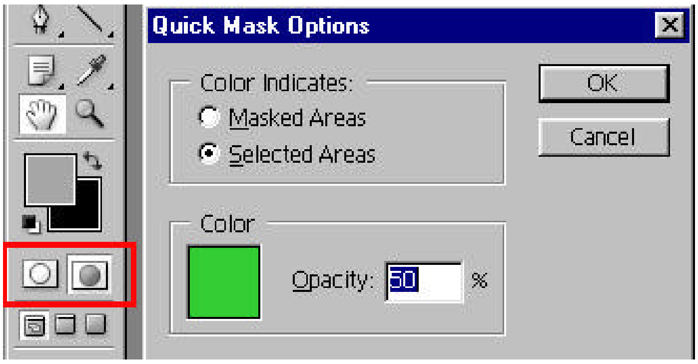
Crie um novo arquivo com 72 DPI.
Abrir os arquivos “Kelly Key.jpg” e “Capa Istoé.jpg”

Utilizar ferramentas de seleção e os comandos recortar e colar.





SELEÇÃO COM A MÁSCARA RÁPIDA



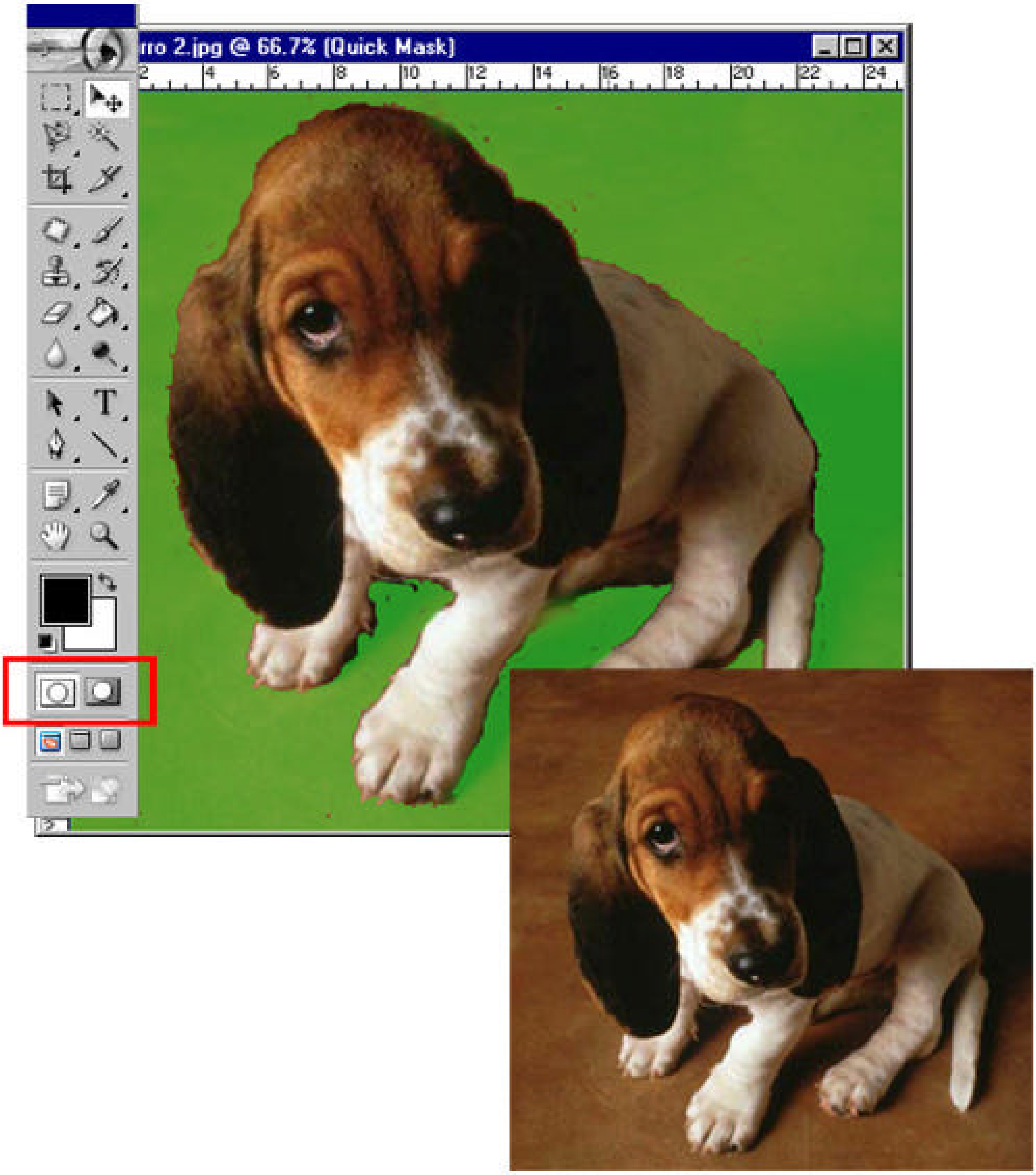
A Máscara Rápida é uma ferramenta de seleção geralmente usada para corrigir as falhas de seleção que geralmente acontece quando é usada a Varinha Mágica, o Lasso e o Magnetic Lasso.
Para Acessar a Máscara Rápida deve-se clicar no botão destacado ao lado na Caixa de Ferramentas ou utilizando a tecla de atalho no teclado “Q”.

Para acessar as opções da ferramenta, clique duas vezes sobre o botão da Máscara Rápida que aparecera a caixa “Quick Mask Options”: nesta caixa pode-se selecionar a cor da mascara a opacidade e se a cor representará a área selecionada ou a mascarada, inicialmente o Photoshop já vem configurado com a opção “Masked Area”, porém é indicado que seja trocada para “Selected Area”, pois desta forma, será mais simples para entender seu funcionamento.

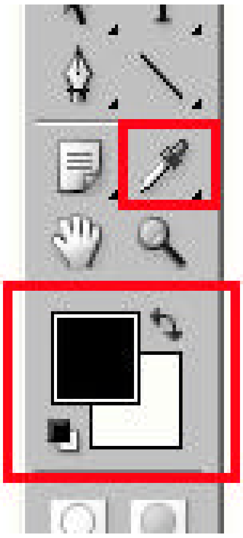
O uso consiste em adicionar ou subtrair áreas à seleção utilizando a ferramenta de pintura pincel, lápis ou borracha, sendo que a área do desenho que for pintada com uma cor escura, será adicionada à seleção e a parte que for apagada será subtraída.

EXERCÍCIO 3 – SELEÇÃO COM A MÁSCARA RÁPIDA

Utilize o arquivo “cachorro 2.jpg”, nesse exemplo, a seleção com a varinha mágica não fica perfeita, pois a diferença de cor entre o cachorro e o fundo é pequena, utilize a mascara rápida para corrigir a seleção



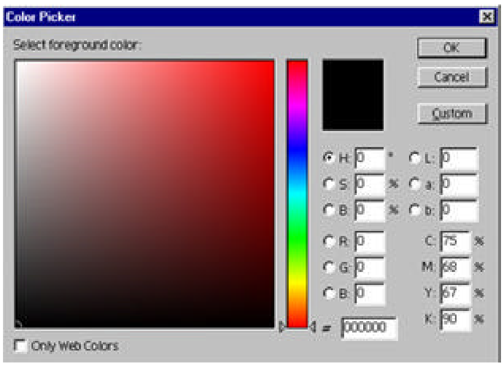
SELEÇÃO DE CORES

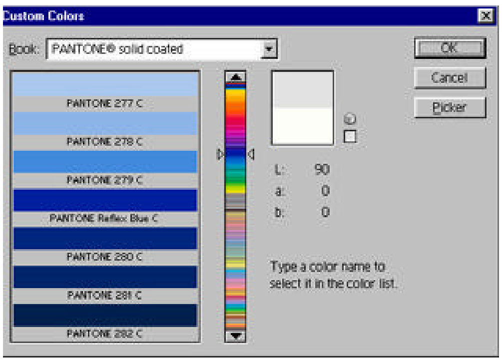


Existem diversas maneiras de selecionar cores para ser usada no Photoshop, duas cores ficam armazenadas para o uso imediato: posição foreground e posição background, como na figura à esquerda.
Essas duas cores podem ser facilmente alternadas clicando na flecha dupla posicionada logo acima.

Para obter as cores branco e preto rapidamente, clique nos quadrados sobrepostos posicionados no canto inferior esquerdo.
Ainda é possível extrair alguma cor que esteja em qualquer imagem aberta pelo Photoshop através do conta gotas, ferramenta também destacada acima

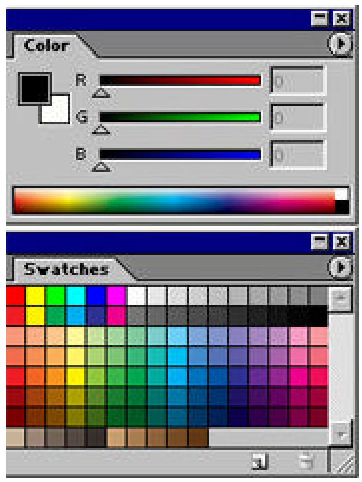
Para trocar as cores de foreground ou background, dê um duplo clique sobre a posição desejada e aparecerá a caixa ao lado chamada de color picker. Para que apareça somente as cores padrão Web selecione a caixa no canto inferior esquerdo “only Web colors”.
Para obter cores padronizadas da escala PANTONE® ou outras selecione o botão “Custom” e aparecerá uma nova caixa “Custom Colors.



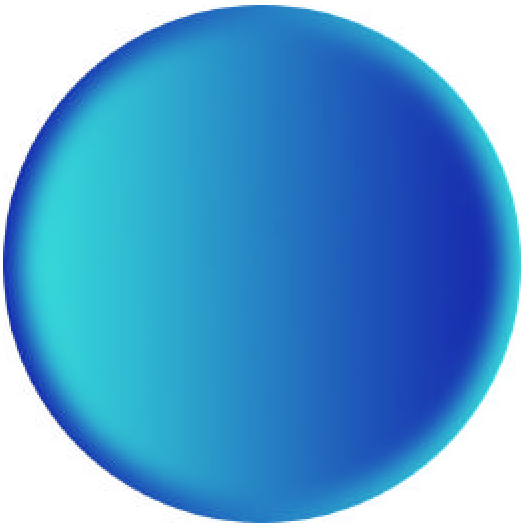


As escalas padronizadas são usadas para garantir a fidelidade das cores para impressão.

Outra maneira de escolher cores é utilizando as caixas “Color” e “Swatches”, a vantagem ao usar essas duas opções é a rapidez para selecionar as cores e a desvantagem é a falta de opção no caso da caixa Swatches e a falta de precisão no caso da caixa Color.



EXERCÍCIO 4 – BOTÃO



Objetivo: Criar um botão usando a ferramenta de preenchimento gradiente.

Criar um novo arquivo com 72 DPI e fundo branco.

Fazer uma seleção circular, para isso, use a ferramenta de seleção elíptica pressionando a tecla “Shift” para fazer uma circunferência perfeita.

Preencher a seleção utilizando a ferramenta de pintura gradiente, utilize uma cor para foreground e outra tonalidade da mesma em background

Diminua a seleção utilizando a ferramenta Transform Selection (Select / Transform Selection) pressionando a tecla “Shift” para mante-la proporcional, em seguida centralize a nova seleção.

Antes de preencher a nova seleção, para suavizar a diferença de cor, utilize a ferramenta Feather (Select / Feather) ou (Ctrl + Alt + D), utilize 5 pixels.

Preencher novamente com o gradiente, só que desta vez no sentido oposto ao usando anteriormente

EXERCÍCIO 5 – SELEÇÃO COM O EXTRACT

Objetivo: Selecionar objetos que contenha pelos, penas ou cabelo.

Em alguns casos a seleção pode ser bem complicada, principalmente nas situações onde o contraste é pequeno e o objeto possui pelos, penas ou cabelo, como ocorre com urso polar abaixo (urso polar.jpg)

Neste caso a ferramenta mais adequada a é o Extract (Alt + Ctrl + X) ou (Filter / Extract).

Na tela do Extract, utilize a ferramenta lápis de borda e contorne a figura a ser selecionada, procure não invadir a figura.
Depois preencha a parte interna com a ferramenta “baldinho”

Clique em preview, caso o resultado não seja o esperado, digite (ctrl+z), não utilize o botão cancel ou a tecla esc.

Teste as opções do menu direito.



EXERCÍCIO 6 – ESCALA DE CINZA

Objetivo: Transformar uma imagem para escala de cinza mantendo parte dela colorida

Um documento pode ser facilmente transformado inteiramente para o modo grayscale utilizando o menu (Image / Mode / Grayscale).

Porém, um efeito muito usado em publicidade é a transformação do documento em escala de cinza destacando uma parte específica mantendo-a colorida.

Passos:

Abra um destes arquivos: “Frajola.gif ” “Camaron 2.jpg” “Vinca.bmp”.

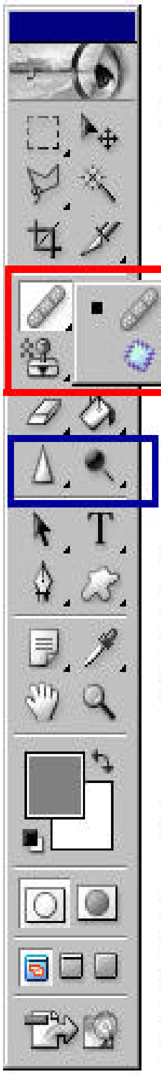
Selecione a área onde a cor deve ser preservada
Inverta a seleção (Select / Inverse).

Utilize o ajuste desnaturate (Shift+Ctrl+U) ou (Image / justments / Desnaturate).





FERRAMENTAS DE RETOQUE DE IMAGEM





As ferramentas "Healing Brush", "Patch" e "Clone Stamp" são as mais importantes e usadas em tratamento de imagens.

Clone Stamp - Copia uma área sobre outra. Pressione a tecla ALT sobre a área que deverá ser copiada e clique com o botão direito do mouse, depois, em outra área, sem pressionar o ALT, segure o botão do mouse e arraste-o

Patch - seleciona uma área para modificar a textura. Selecione a área desejada e arraste a seleção até a outra onde existe a área a ser copiada.

Healing Brush - Copia uma área sobre outra, como faz a ferramenta "Clone Stamp" só que mantendo a textura existente na área onde está sendo copiada. Pressione a tecla ALT sobre a área que deverá ser copiada e clique com o botão direito do mouse, depois, em outra área, sem pressionar o ALT, segure o botão do mouse e arraste-o.



Smudge - Mancha localmente como se estivesse usando um dedo sobre tinta fresca, diminui a diferença entre os pixels diminuindo a nitidez.
Blur - Suaviza/embaça a imagem.
Sharpen - É o inverso do Blur, acentua o contraste entre os pixels vizinhos aumentando a nitidez.

Dodge - Ilumina, clareia um loca da imagem.
Burn - Escurece um local da Imagem.
Sponge - Permite saturar ou desaturar um local da imagem.

EXERCÍCIO 7 – TESTANDO AS FERRAMENTAS DE RETOQUE DE IMAGEM

Abra a figura peppers.jpg.
Teste as ferramentas de retoque.



EXERCÍCIO 8 – TRATAMENTO EM FOTOS ANTIGAS

Objetivo: Corrigir as falhas de imagens antigas
Em imagens em P&B os contrastes são pequenos e o tratamento se torna fácil.

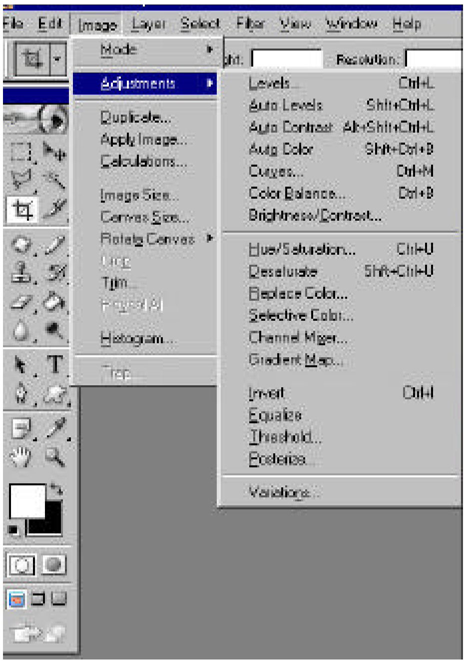
Utilize o arquivo “Old Image.jpg”





AJUSTES

O Photoshop possui várias ferramentas para equalização de imagens, elas estão reunidas no menu (Image / Adjustments), veja indicação na imagem abaixo:

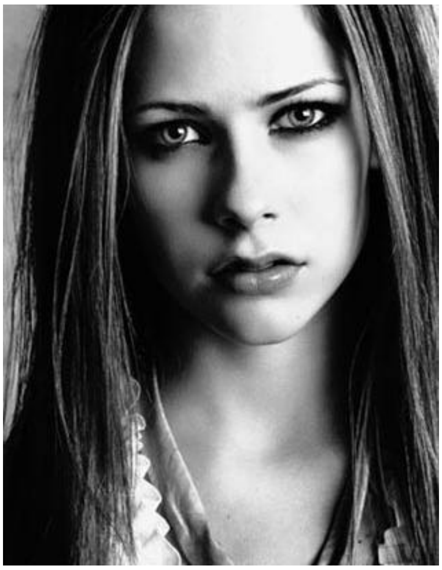


Os ajustes são necessários para tratarem fotos amadoras que possuem problemas com a quantidade de luz e brilho e são indispensáveis quando trabalhamos com montagens de imagens.

Levels (Ctrl + L) – Ajusta o ponto médio de cor e luminosidade por canal de forma manual
Auto Levels (Shift + Ctrl + L) / **Auto Contrast** / **Auto Color** – Ajustes de ponto médio, contraste e cores automáticos.
Curves (Ctrl + M) – Ferramenta avançada para ajuste fino de cores, exposição de luz, contraste, etc através e um gráfico.
Color Balance (Ctrl + B) – Balanceamento de cores por canais.
Brightness / Contrast – Ajustes manuais de brilho e contraste.
Hue / Saturation – Ajuste de matiz de cor e intensidade.
Desnaturate – Retira as cores da imagem deixando-a em escala de cinza.
Replace Color –
Selective Color – Altera cores sem alterar os canais
Channel Mixer – Altera a intensidade dos canais
Gradient Map – Modifica as cores de acordo baseando-se em escalas de gradiente.
Invert – Mostra o negativo da imagem.
Equalize – Ajuste automático de equalização de canais
Threshold – Transforma em monocromático e ajusta a proporção de preto e branco.

Posterize – Altera a quantidade de cores da imagem.
Variations – Ferramenta para modificação de cores onde sugestões são apresentadas em forma de miniaturas.

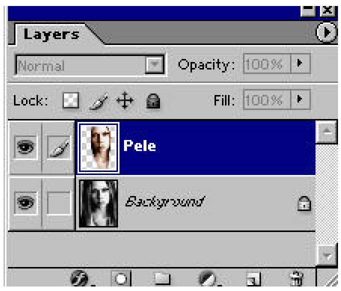
EXERCÍCIO 9 – COLORIZAÇÃO DIGITAL



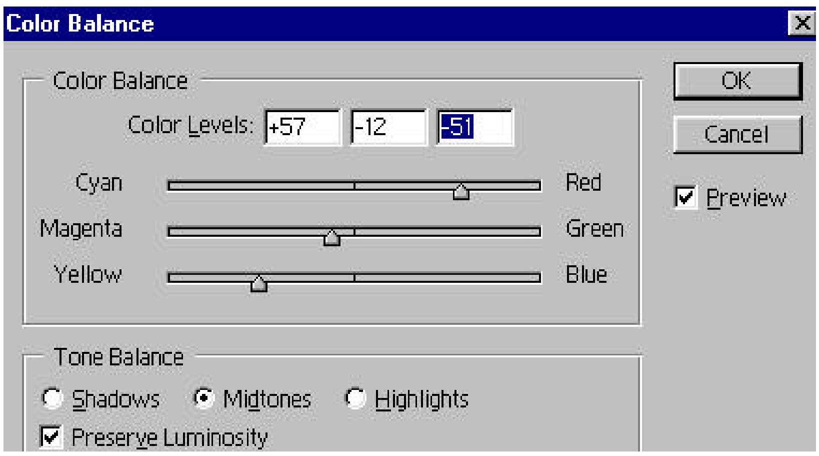
Objetivo: Colorir imagens em escala de cinza.
Abra o arquivo “Model Gray.jpg” ou a imagem “Old Image.jpg” usada no exercício Anterior.
A Colorização consiste em separar a imagem em camadas onde em cada uma delas será aplicada uma diferença de cores, portanto, quanto mais detalhes houver na imagem, mais difícil será a colorização.



Utilize a Máscara Rápida para Selecionar a pele, copie, crie uma nova camada com o nome “Pele” e cole, como apresentado na caixa à direita.

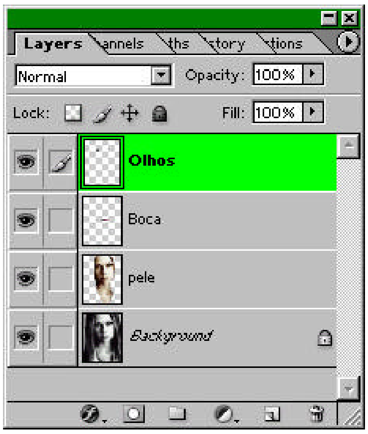


Para modificar a cor, utilize o filtro “Color Balance” (Filter / Color Balance), abrirá a caixa de ajustes abaixo:
Para gerar um tom de pele branca, aproxime o eixo Cyan/Red para o Red (± 60), no eixo abaixo desloque um pouco para o Magenta (± -12), e no eixo Yellow/Blue aproxime para o Yellow (± -50). Em tone Balance



selecione “Midtones” e selecione a opção Preserve Luminosity.

Oculte a visualização do layer pele clicando no olho do layer.
No layer Background, use a Máscara Rápida para Selecionar a Boca.



Crie um novo layer, nomeio de “boca” , cole a imagem da boca e novamente modifique-o utilizando o filtro “Color Balance” (Filter / Color Balance).

Repita os mesmos passos para os olhos e o cabelo.

Veja abaixo o resultado completo



EXERCÍCIO 10 – TRATAMENTO EM FOTOGRAFIAS

Objetivo: Tratar fotografias digitais para impressão utilizando os ajustes e as ferramentas de tratamento de imagens.

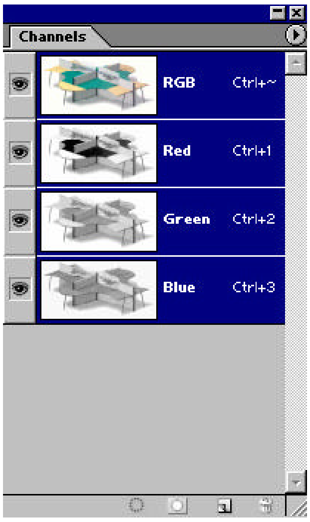
Use sua prória foto ou utilize alguma outra disponível: “Tau.jpg”, “Fábio.jpg”, “André.jpg”, “Marcão.jpg”, “Júlio.jpg”, “Sabrina Parlatore.jpg”, “Sabrina Sato.bmp”



As fotografias digitais amadoras necessitam de tratamento antes da impressão, geralmente ajuste de exposição de luz, contraste e cor, as ferramentas do Photoshop podem retirar com extrema facilidade

CHANNELS (CANAIS)

Os canais são camadas que formam as cores das imagens, o Photoshop as separa de acordo com o modo de cor. No RGB temos as camadas “Vermelho”, “Verde” e “Azul”.



Na figura ao lado observa-se os 3 canais que formam a imagem, no topo o canal RGB representa a sobreposição dos 3.

Clicando sobre o canal específico obtem-se a visualização do canal separadamente, este recurso é necessário para se obter imagens para impressão Offset onde é preciso um fotolito para cada uma das cores, lembrando que para impressão o modo correto a ser usado é o CMYK.

Além de armazenar os canais de cores a paleta channels guarda seleções feitas na imagem como se fosse um canal, são conhecidos como canais ALPHA, esse recurso é usado para salvar seleções e gerar diversos efeitos interessantes.

EXERCÍCIO 11 – TEXTO EM RELEVO



Objetivo: Criar um texto em relevo sobre uma imagem.

Abra o arquivo “Dune.tif”
Na paleta Channels, crie um novo canal
Escreva um texto qualquer utilizando cor branca e uma fonte larga como a Arial Black.
Duplique o canal e chame-o de sombra preta.
Utilize o filtro “Emboss”: (Filter / Stylize / Emboss)
Duplique o canal “sombra Preta” e chame-o de sombra branca.
No canal “sombra branca” utilize o ajuste “invert”: (Image / Adjustments / Invert)
Nos dois canais (sombra branca e sobra preta), utilize o ajuste Threshold: (Image / Adjustments / Threshold) (+ - 180).
No RGB, carregue as seleções: (Select / Load Selection / Sombra Preta) e pinte de preto: (Edit / Fill / Black) e carregue a sobra branca e pinte de branco: (Edit / Fill / White).

EXERCÍCIO 12 – TEXTO CROMADO



Crie um arquivo novo de 72 DPI no modo RGB
Crie um novo canal
Digite uma letra ou um texto em usando a cor branca
Desselecione e aplique o filtro Gaussian Blur (Filter / Blur / Gaussian Blur), (7 px).
Duplique o channel alpha 1

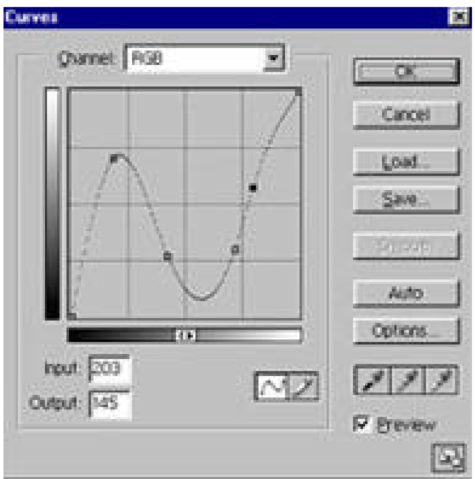
No Alpha 1: aplique o filtro Offset (Filter / Other / Offset), (2, 2)
No Alpha 1: copy aplique o filtro Offset (-2, -2)

Depois faça a fusão de imagens através do Calculations (Image / Calculations)

Source 1: Channel = Alpha 1
Source 2: Channel = Alpha 1 copy
Blending: Difference
Result: New Channel

No Alpha 2: Inverta as cores (Image / Adjustments / Invert).
Ajuste os levels automaticamente (Image / Adjustmentes / Auto Levels).
Ajuste as curvas (esta é uma ferramenta avançada de ajuste de exposição de luz), puxe a linha formando curvas em zig zag como na figura ao lado.

Pinte o fundo de preto: (Select / Load Selection) (alpha 1)
Inverte a seleção (Select / Inverse) e pinte de preto (edit / Fill) (Black).
Selecione tudo (Ctrl+A) e copie (Ctrl+C).



Retorne ao RGB
Cole a figura (Ctrl+V)
Se quiser, mude a cor com o Variations (Image / Adjust-
ments / Variations.
Insira um efeito de flash de máquina fotográfica: (Filter /
Render / Lens Flare).

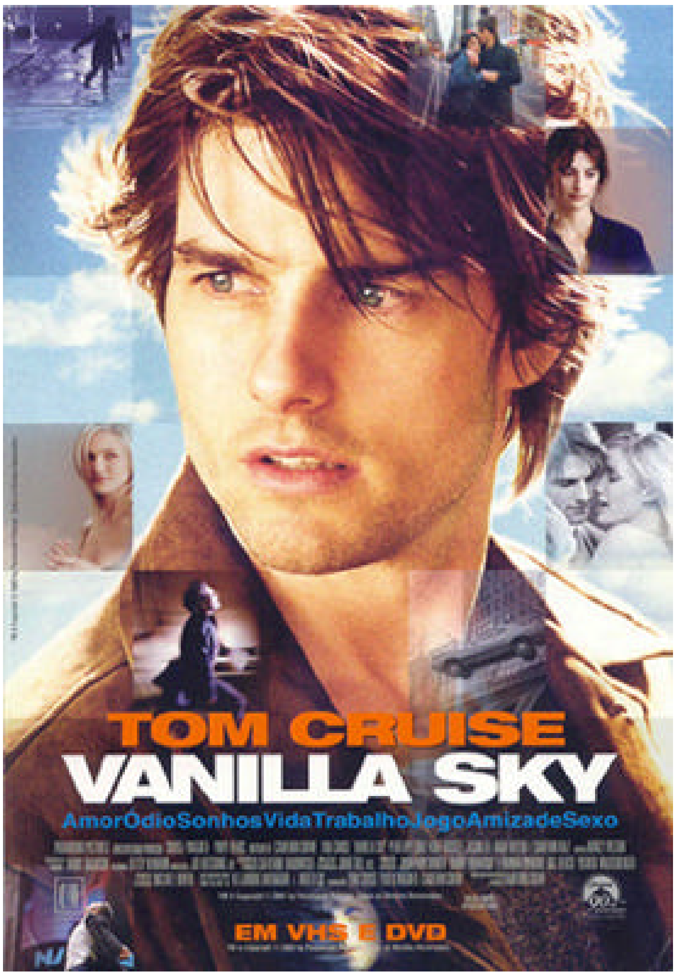
EXERCÍCIO 13 – FUSÃO DE IMAGENS

Objetivo: Fundir imagens adicionando efeitos.

Existem três maneiras de fundir imagens, a mais comum é a diminuição da opacidade ou do preenchimento de um dos layers

Pode-se usar a ferramenta calculations (Image / Calculations..), que pode gerar efeitos interessantes, porém o resultado é obtido em escala de cinza.

Outra maneira é utilizando a ferramenta Apply Image (Image / Apply Image).



Tente reproduzir o panfleto do filme Vanilla Sky, porém utilizando outra foto.

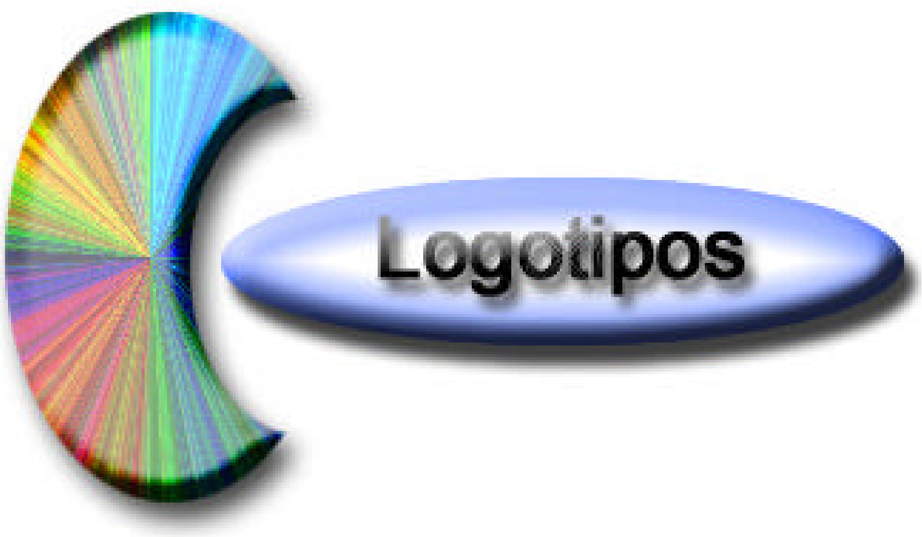
Utilize os arquivos:
“Camaron.gif”,
“Nuvem.jpg” e
“Xadrez.jpg”.

STYLES - EFEITOS PRONTOS

Os Styles são efeitos pré definidos que possibilitam qualquer pessoa a desenvolver logotipos, botões e textos com ótimos efeitos visuais e de fácil personalização.







SALVANDO TRABALHOS

O Photoshop permite salvar arquivos em diversos formatos:

BMP – Bitmap formato padrão do Windows, pode ser visualizado em quase todos os programas, o BMP não utiliza nenhum tipo de compressão, gerando arquivos grandes.

GIF – Formato desenvolvido pela Compuserv para ser usado na Internet, Permite fundo transparente e animação, sua limitação é o número de cores que se limita a 256 cores. Ainda é o formato ideal para ser usado na Internet sobre tudo quando não é necessário que a imagem tenha qualidade fotográfica.

JPG – Passou a ser o formato mais utilizado pois possui alta taxa de compressão e trabalha em 24 bits, 16.777.216 cores, que é aproximadamente o máximo de cores que o olho humano é capaz de distinguir. A lógica de compressão consistem em descartar todas as cores que estão sobrando, ou seja, as que o homem não distingui.
Gravações consecutivas geram perda de qualidade nas imagens, procure trabalhar utilizando um formato sem compressão e só depois de concluído salve-o em JPG

TIFF – É o formato mais versátil, funciona em quase todas as plataformas, possui suporte a vários esquemas de compressão de dados, podendo trabalhar também sem uso de compressão evitando perda de qualidade quando os arquivos são gravados consecutivamente.
No Photoshop ele mantém as camadas , os canais e os efeitos quando salvo sem compressão

PSD – Formato do Photoshop Ideal para ser usando enquanto os trabalhos estiverem na fase de desenvolvimento para garantir que nada vai ser perdido. Não é lido em outros softwares

PDF – É o formato para documentos protegidos da Adobe que se tornou padrão mundial, é Ideal para ser usando quando o autor do trabalho deseja protege-lo contra alterações ou impressões.

EXERCÍCIO 14 – ARQUIVO X



Crie um arquivo novo com 72 dpi e 20 x 20 cm.
Pinte o fundo de preto.
Crie um novo chanel e nomeie-o para "preto"

Em preto: escreva em branco utilizando a fonte xfiles a letra X
Desselecione e aplique o filtro “Gaussian blur”: (Filter / Blur / Gaussian Blur) com o valor em 1px.
Duplique o canal Preto e nomeie-o de Branco.
Em branco: carregue a seleção anterior (preto)
Aumente o tamanho da seleção: (select / modify / expand) com o valor em 2px.
Pinte de branco: (edit / fill / white).
Desselecione e aplique o filtro “Gaussian Blur”: (Filter / Blur / Gaussian Blur) com o valor em 2px.
Duplique o canal Branco e nomeie-o de Amarelo.
Em Amarelo: carregue a seleção anterior (branco)
Aumente o tamanho da seleção: (select / modify / expand) com o valor em 2px.
Pinte de branco: (edit / fill / white).
Desselecione e aplique o filtro “Gaussian Blur”: (Filter / Blur / Gaussian Blur) com o valor em 3px.
Duplique o canal Amarelo e nomeie-o para Verde.
Em Verde: carregue a seleção anterior (amarelo).
Aumente o tamanho da seleção: (select / modify / expand) com o valor em 6px.
Pinte de branco: (edit / fill / white).
Desselecione e aplique o filtro “Gaussian Blur”: (Filter / Blur / Gaussian Blur) com o valor em 10px.

Retorne ao canal RGB.
Busque as seleções dos canais: (Select / Load Selection / Verde).
Configure a cor do forengroud para verde (R=128; G=255;B=0).
Pinte com a cor do forenground (Edit / Fill).
(Select / Load Selection / Amarelo).
Configure a cor do forengroud para Amarelo (R=255; G=255;B=0)
Pinte com a cor do forenground: (Edit / Fill)
(Select / Load Selection / Branco).
Pinte de Branco: (Edit / Fill / White).
(Select / Load Selection / Preto).
Diminua o tamanho da Seleção: (Select / Modify / Contract) com o valor em 3px.
Arredonde a seleção:(Select / Feather) com o valor em 1px.
Pinte de preto: (Edit / Fill / Black).

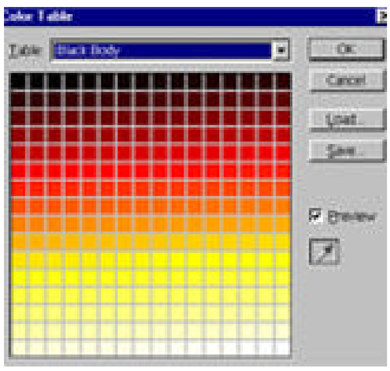
EXERCÍCIO 15 – EFEITO FOGO



Crie um arquivo novo com o fundo preto e modo de cores Grayscale
Escreva alguma palavra em branco.
Rotacione a imagem no sentido horário.
Achate os layers (flatten Image).
Aplique o filtro Gaussian Blur: (Filter / Blur / Gaussian Blur).
Faça pequenas deformações utilizando a ferramenta dedo (Smudge Tool).
Aplique o filtro Unsharp Mask: (Filter / Sharpen / Unsharp Mask)



Nas opões do Unsharp Mask, regule o Amount em torno de 35%, o Radius para em torno de 50% e deixe o Threshold próximo ao zero.



Troque o modo para Indexed Color, pois só nesse modo a opção Color Table é ativada.

Nas Opções do Color Table selecione a tabela "Black Body".

EXERCÍCIO 16 – EFEITO TV SCANLINE



TV Scanline



O efeito TV Scanline é muito usado na Internet principalmente em barras de títulos ou menus. Para impressão, esse efeito não é recomendado, pois a baixa resolução altera o resultado final.

Ele consistem em simular uma imagem de televisão, que só possui linhas de resolução horizontais.

Crie um novo documento com o tamanho de (2 x 2 Pixels) com 72 Dpi.

Pinte com a cor preta metade do espaço utilizando a ferramenta lápis com a largura da ponta em 1 pixel.

Selecione todo o arquivo (Ctrl + A) e defina-o como Patern (Edit / Define Pattern).

Abra o arquivo “comterra - título.jpg”.
Crie um novo layer acima e pinte-o utilizando a patern criada anteriormente (Edit / Fill)

Regule o preenchimento e a opacidade.

Um exemplo de site que usa esse efeito é www.3g.com.br

EXERCÍCIO 17 – EFEITO AREIA

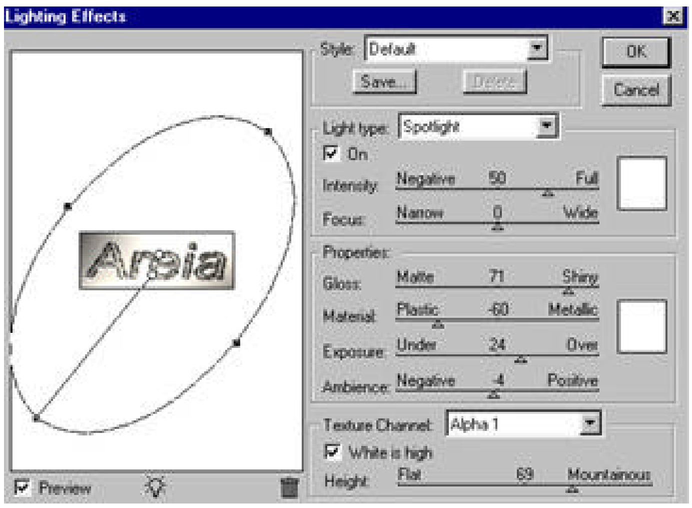


Crie um novo arquivo com 400 x 400 pixels 72 dpi.
Preencha-o com alguma textura parecida com areia ou use o filtro clouds: (Filter / Render / Clouds), utilizando no forenground algum tom de bege e no background use a cor branca.

Crie um novo canal e escreva a palavra “Areia”.
Diminua a seleção: (Select / Modify / Contract), valor em 2 pixels.
Com o background em preto, apague: (Del).
Inverta a Seleção: (Select / Inverse).
Utilize o filtro “Difuse”: (Filter / Slylize / Difuse) e repita o filtro mais uma vez: (Ctrl + F).

Utilize o “Lightning Effects”: (Filter / Render / Lightning Efects).

Existem várias opções no filtro “Lightning Effects”, como: Tipos de luz, intensidade, cor, largura, etc.



Na caixa Lightning Efects existe um preview à esquerda onde épossível determinar a direção e o tamanho da luminária, assim como adicionar outras se necessário.

EXERCÍCIO 18 – BOTÃO E TEXTO EM ALTO RELEVO



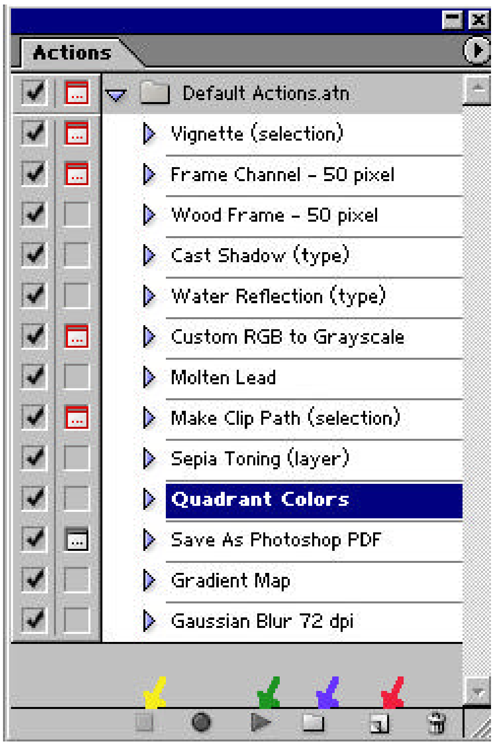
Crie um novo arquivo de 400 x 400 pixels e 72 dpi.
Escreva alguma letra ou desenhe alguma forma e pinte com alguma cor.

Sem desfazer a seleção, crie um novo canal e nomeie-o de “Relevo”.
Pinte de branco a área selecionada e sem desfazer a seleção, use o filtro “Gaussian Blur”: (Filter / Blur / Gaussian Blur). Use o valor 7.
Repita o mesmo filtro diminuindo o valor, assim a letra ou forma ganhará uma aparência cilíndrica.

Nas opções do filtro Gaussian Blur, selecione o canal “Relevo” na caixa Texture Channel que está destacada ao lado.



ACTIONS



As Actions (ações) são conjuntos de comandos agrupados que podem ser gravados e reproduzidos.

Para acessar a paleta actions, clique em Window / Action.

A paleta ao lado aparecerá na tela, nela possuem algumas actions que já veem junto ao Photoshop.

Abra a imagem “Vinca Close.jpg”, escolha a action “Quadrant Colors” e clique no botão play, indicado em verde.

Clicando na seta ao lado do nome da action são mostradas todas as etapas, comando a comando, da criação do efeito.

Teste as actions: “Wood Frame”, “Sepia Toning”, “Cast Shadow” e “Water Reflection”, sendo as duas últimas aplicáveis a textos.

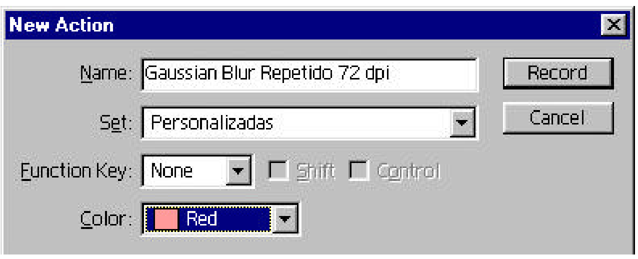
EXERCÍCIO 19 - GRAVANDO ACTIONS

Para gravar uma nova action, primeiramente crie uma nova pasta para que as novas actions fiquem separadas das demais, chame a nova pasta de “Personalizadas”, para criar uma nova pasta clique no botão indicado em azul.

Neste exemplo gravaremos a sequencia de comandos “Gaussian Blur” necessária para criar um texto em relevo com aparência cilíndrica.



Em uma novo arquivo com 72 dpi, crie um novo Channel, faça uma seleção qualquer e preencha com a cor branca. Na Caixa Actions, clique no botão “Create a new action” indicado em vermelho, aparecerá a caixa New Action, representada abaixo.



Escolha um nome para a Action e escolha a pasta criada anteriormente, é possível definir uma tecla de atalho para acionar a action e uma cor para diferenciá-la das demais. Pressione o botão Record para iniciar a gravação da action.

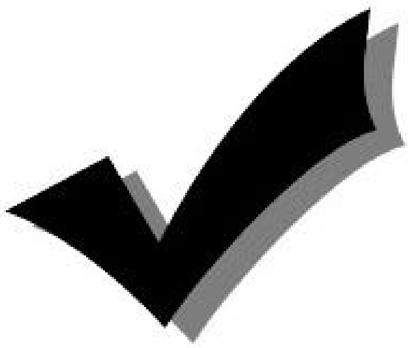
Aplique o filtro Gaussian Blur (filter / blur / Gaussian blur) com o valor em 7, depois repita o mesmo filtro diminuindo o valor: 5, 3, 2, 1. Depois aplique o ajuste “Auto Levels” (Image / Adjustments / Auto Levels).

Clique no botão “Stop Playin/Recording” indicado em amarelo para finalizar a gravação.

EXERCÍCIO 20 – TEXTO E OBJETOS COM SOMBRA

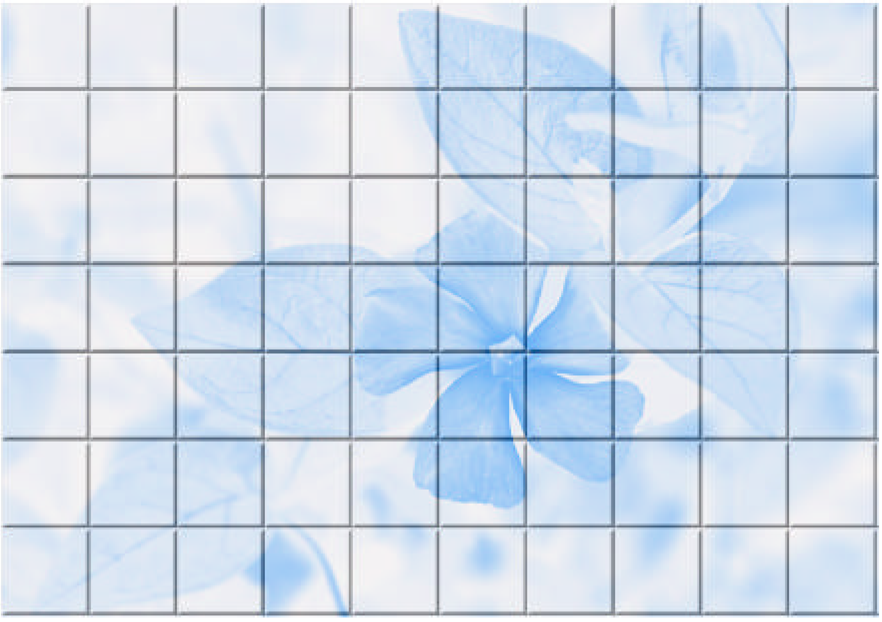
Objetivo: Criar sombras em objetos e textos utilizando layers com mudança de opacidade.







EXERCÍCIO 21 – AZULEJOS PORTUGUESES



Primeiramente deve-se criar a Pattern que criará o efeito azulejo:

Crie um arquivo de 100 x 100 pixels, Transparente. Destranque-o e adicione um efeito de Bevel and Emboss

Aumente a área de tela em 2 pixels.

Selecione a parte nova da imagem e pinte-a com a cor cinza.

Deifina uma nova Pattern: com o arquivo livre de seleções, va em (Edit / Define Pattern).

Abra o Arquivo “vinca.bmp”.

Selecione um tom de azul no forenground e branco no Background.

Use o Ajuste “Gradient Map”: (Image / Adjustments / Gradient Map).

Crie um novo layer e pinte com a patern criada anteriormente: (Edit / Fill >Patern).

MODOS DE CORES

Os modos são a forma como o Photoshop define a cor, baseando-se nos modelos para exibir, reproduzir e descrever as imagens.
Os modos de cor, Bitmap, CMYK, RGB, Grayscale e Lab Color podem ser definidos na tela de opções do novo arquivo.

A conversão de um modo para outro pode ser feita acessando o menu IMAGE e selecionando a seção MODE.

Bitmap: Esto modo utiliza apenas um bit para representar a imagem, ou seja, preto e branco. Antes de converter uma imagem para o modo Bitmap devemos convertê-la para escala de cinza.
Resumindo, no modo bitmap as imagens são monocromáticas

Duotone: Neste modo, em uma imagem são utilizadas duas tintas para substituir os tons de cinza, desta maneira, as imagens ficam mais definidas e nítidas.
Além de converter as imagens para o modo duotônico o Photoshop consegue criar imagens com cores Monotônicas, Tritônicas e Quadritônicas
Para transformar uma imagem para o modo Duotônico, primeiramente ela deve ser transformada para o modo Grayscale para que a opção duotônico fique disponível.

Cores Indexadas: Este modo utiliza no máximo uma paleta com 256 cores para exibir a imagem. Ele é muito utilizada para diminuir o tamanho do arquivo especialmente quando se deseja publicar a imagem na Internet.

Multichannel: Elimina o canal onde as cores são misturadas, deixando disponível os canais RGB ou CMYK, é usado para visualizar e alterar o documento a partir das camadas que formam as cores. É usado para imprimir fotolitos

Lab Color: É usado para criar Foto CDs, que são CDs onde fotos são gravados e pode ser exibidas em TVs através de aparelhos de DVD.
Neste modo, existe um cana para a luminosidade e outros dois: no canal “A”, estão misturadas as cores do eixo Verde-Vermelho e no canal “B”, estão as cores do eixo Azul-Amarelo.

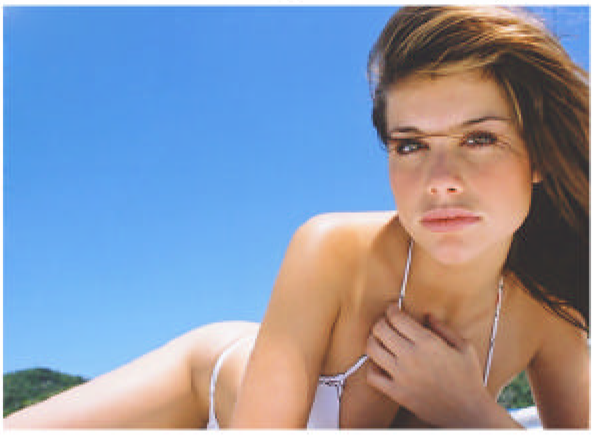
RGB: É o modo que os monitores trabalham para gerar uma imagem, misturando as cores vermelho, Verde e Amarelo.
Praticamente todas as ferramentas do Photoshop ficam disponíveis quando trabalhamos no modo RGB.

CMYK: É o modo que as impressoras trabalham para gerar uma imagem, misturando as cores Cyan (azul claro), Magenta (rosa escuro), Amarelo e Preto.

FILTROS

Filtros são ferramentas que transformam uma imagem, eles podem ser acessados através do menu FILTER e são separados em categorias:

Artistic: Faz uma imagem ficar com aparência de pintora a mão livre





Blur: Embaça / Esfumaça a imagem





Brush Strokes: Também gera efeitos de pintura a mão livre





Distort: Faz distorções na imagem





Slylize: Estiliza a imagem





Texture: Adiciona textura à imagem





EXERCÍCIO 22 - FILTRO CLOUDS

Abra a imagem “Prédio.jpg”.
Escolha um tom de azul ou cinza para o forenground e branco para background.
Aplique o filtro “Clouds” (Filter / Render / Clouds).

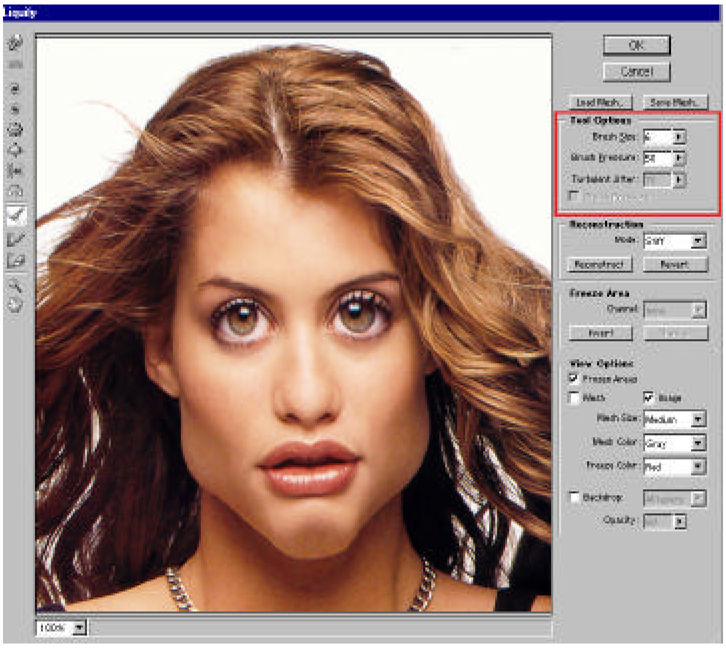


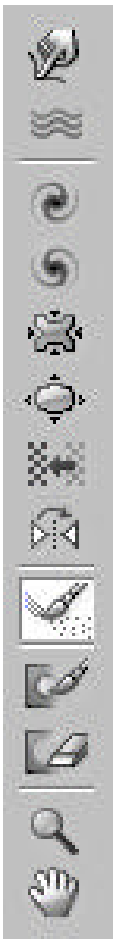
EXERCÍCIO 23 - FILTRO LIQUIFY

O Filtro liquify é a maneira mais fácil e eficiente de fazer deformações em pessoas deixando-as com aparência caricata.

Abra o arquivo “Aline Close.jpg” e vá e acione o Liquify (Filter / Liquify), ativará a caixa liquify apresentada ao lado.

Todos os recursos do Liquify são aplicados por meio de um pincel.
Podemos configurar tamanho e outros aspectos do pincel em tool options, destacada com o retângulo vermelho.





A ferramenta Warp faz deformações livres deslocando os pixels de acordo com o movimento do mouse.

O Turbulence deforma em zig-zag.

O recurso Twirl gira os pixels da área nos sentidos horário ou anti-horário enquanto o botão do mouse é pressionado.

O Pucker "puxa" os pixels para o centro da área, encolhendo o trecho selecionado.

O Bloat faz o inverso. Ele "expulsa" os pixels, expandindo a área marcada pelo pincel.

O Swift Pixels é dificil de usar e deforma movendo pixels da esquerda para direita, de cima para baixo, de acordo com o movimento do Mouse.

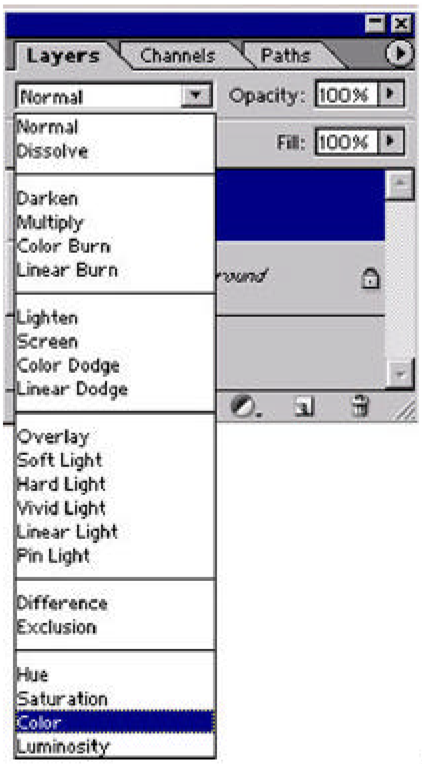
O Reflection é outro recurso de dificil uso que inverte uma área como um efeito de espelho.

A Ferramenta Reconstruction serve para voltar para a condição original.

A Freeze serve para criar uma máscara que protegerá a área selecionada.

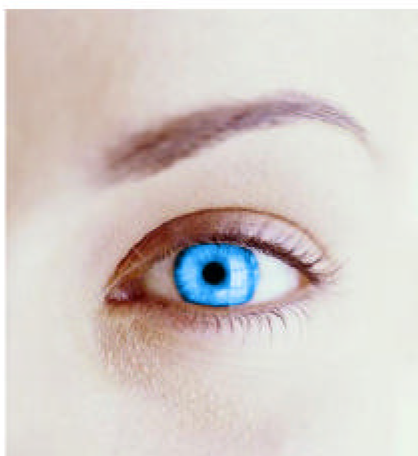
EXERCÍCIO 24 – MODIFICANDO A COR DO OLHO

Abra a imagem “olho1.jpg” ou “olho2.jpg”.
Faça uma seleção da iris do olho.
Crie um novo layer e pinte com alguma cor.
Sugestão: #66CCFF
No layer criado, modifique o mode para color



RESULTADO



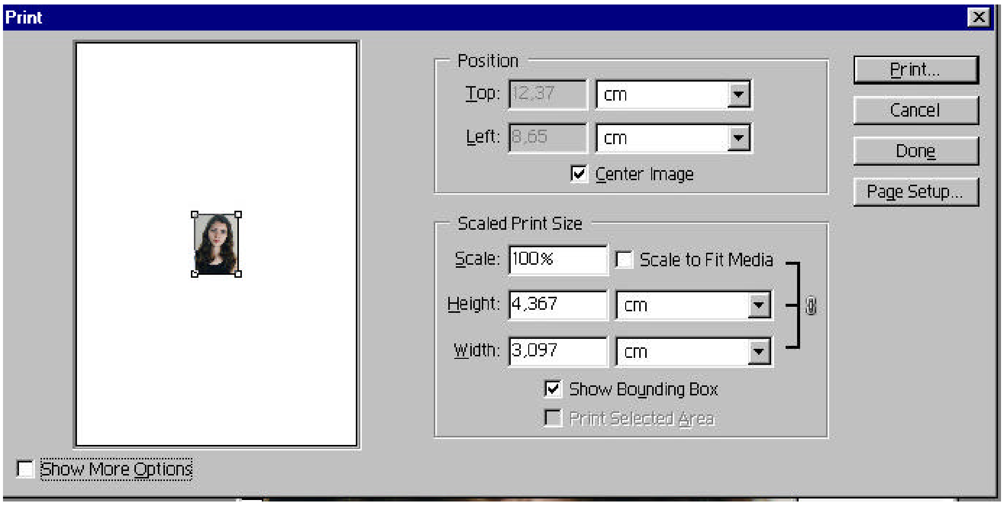


IMPRESSÃO



A impressão no Photoshop não apresenta maiores dificuldades, para imprimir o documento ativo clique em File / Print with preview ou Ctrl + P.

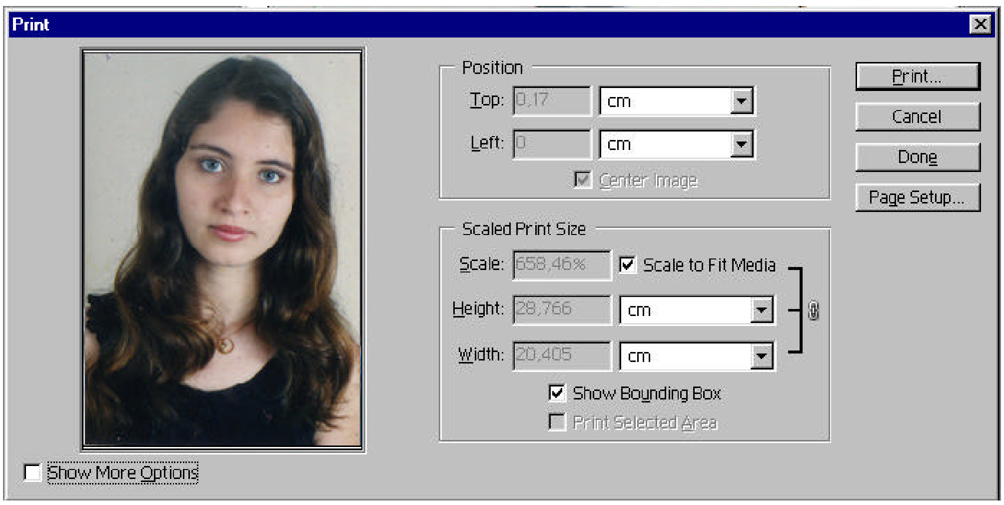
A seguinte caixa de opções aparecerá:



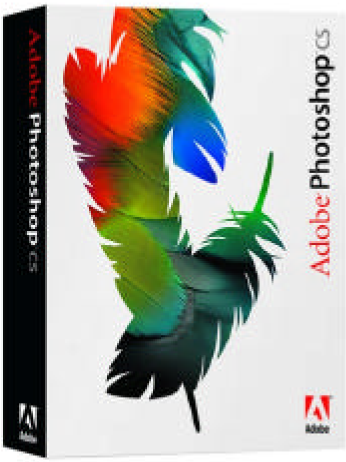
Nesta caixa de opções pode ser configurada a posição da imagem no papel e o zoom, também é possível ampliar ou reduzir de forma não proporcional, distorcendo a imagem.

A opção mais relevante é a Scale to Fit Media, ela amplia a imagem para o tamanho da tela, veja a diferença abaixo:

As demais opções dependem da impressora a ser usada, para acessa-as clique no botão Page Setup, para imprimir clique em Print.



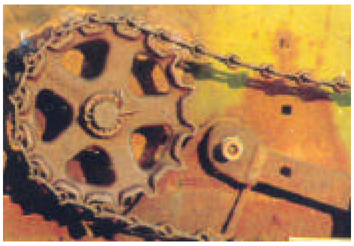
NOVIDADES DA VERSÃO CS

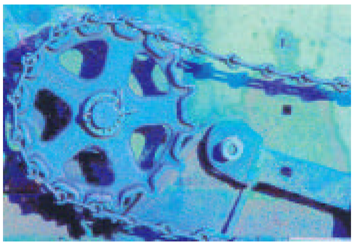


A nova versão do Photoshop se chama CS, que significa Creative Suite, que é um pacote de novas versões dos seus programas: Illustrator (criação de ilustrações), InDesign (diagramação de publicações), GoLive (montagem de sites). A versão CS só é disponível para Windows XP ou 2000 e Mac OS x10.2.4 ou superior. É aconselhável não tentar rodar o Photoshop CS em máquinas inferiores a um Pentium III 800 MHz com 256 MB.

As novidades da nova versão concentram-se no campo da fotografia digital, sendo que agora é possível trabalhar com os formatos proprietários das câmeras Canon, Fuji, Minolta , Nikon e Olympus. Os arquivos RAW* são captados pelas câmeras e não são processados, exigem maior espaço para armazenamento, porém não perdem qualidade na compressão para JPG.


Foto de referência


Antes


Depois

As novidades mais interessantes são os novos ajustes e filtros, entre eles ressalta-se o "Match Colors", ele ajusta as cores da uma imagem a partir de outra. Desta forma é possível normalizar fotos para uma apresentação ou criar um efeito interessante como o observado ao lado.

Existe uma nova ferramenta chamada "Replace Color" que está na caixa de ferramentas principais e funciona de forma semelhante ao carimbo, esta foi desenvolvida com a finalidade de reparar problemas com a cor dos olhos nas fotografias amadoras.

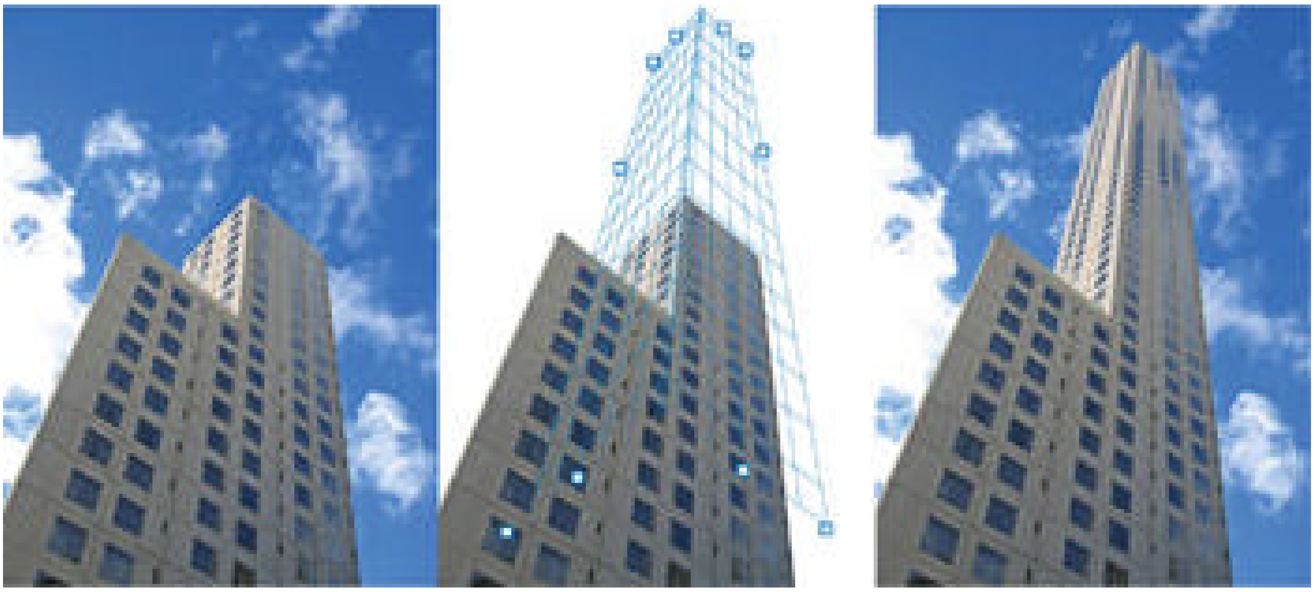
Ainda existe uma ferramenta para juntar várias fotos em uma panorâmica. Para os profissionais que trabalham com vídeo, existe a possibilidade de simular pixels não quadrados, isso permite visualizar imagens anamórficas, usados no cinema.

Para os que trabalham com Internet, o Image Ready agora exporta arquivos no formato Flash da Macromedia.

* RAW, nome genérico para formatos de arquivos proprietários das cãmeras digitais

NOVIDADES DA VERSÃO CS2

Dentre as inovações da versão CS2, sem dúvidas a ferramenta mais interessante é a de **Ponto de Fuga (Vanishing Point)**. Em uma fração do tempo com o inovador Ponto de Fuga é possível que você clone, pinte e cole elementos que correspondam automaticamente com a perspectiva da área de imagem ao redor.

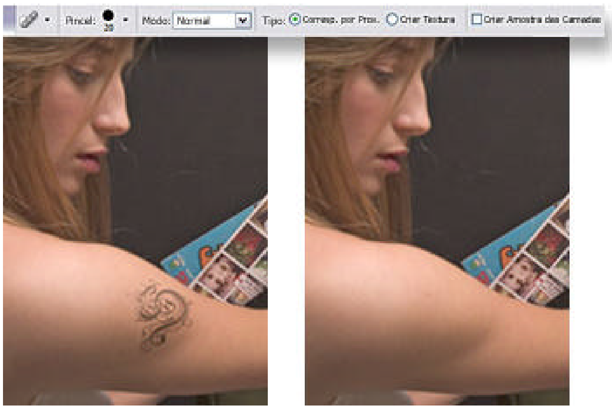


Distorção de Imagem



Crie facilmente efeitos dimensionais dispondo uma imagem ao redor de qualquer forma ou alongando, enrolando e dobrando a imagem com a utilização da Distorção de Imagem.

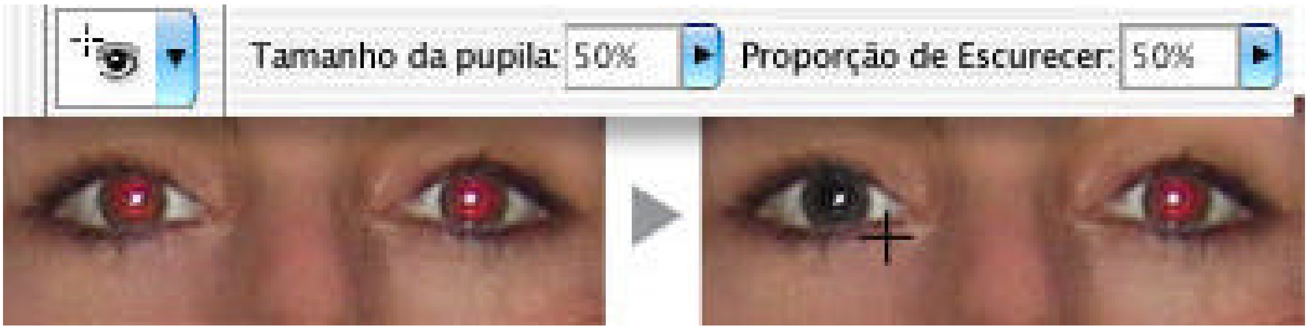
Pincel de cicatrização



É mais uma variação da ferramenta de carimbo o Pincel de cicatrização pontual (Spot Healing Brush).

Essa nova ferramenta diferencia-se da Healing Brush (band aid) que existe desde a versão 7 por não ser necessário indicar a área onde serão copiados os pixels, em vez disso, o aplicativo encobre a falah com pixels originaldos da região periférica, isso diminui a necessidade de cliques porém diminui a versatilidade da ferramenta.

Olhos Vermelhos

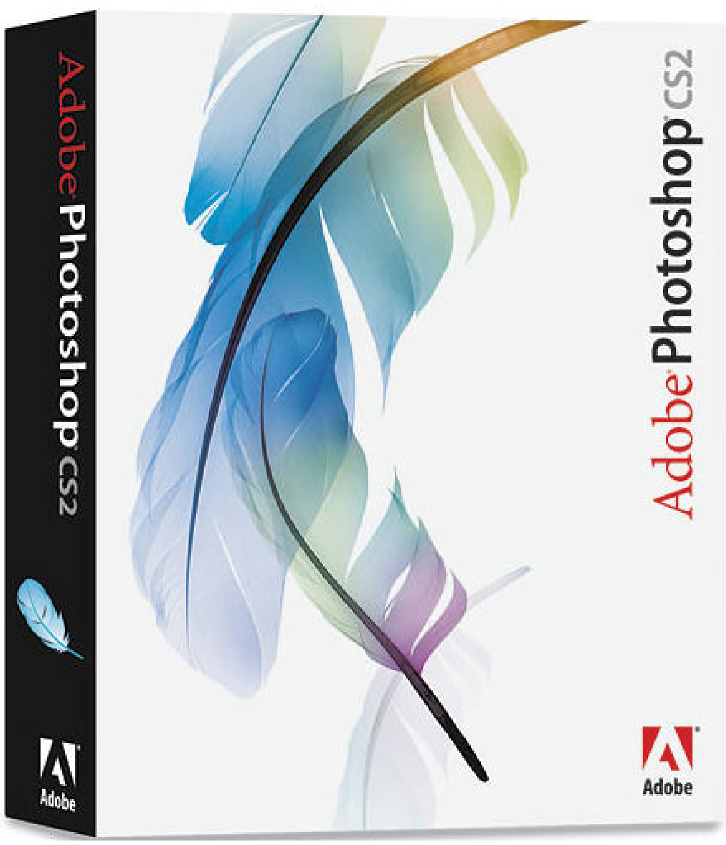


Rendendo-se a concorrência, a nova versão do Photoshop possui, assim como quase todos os softwares similares, uma ferramenta de eliminação de olhos vermelhos, já existia outras maneiras, até mais eficazes, para esse trabalho, assim como já foi feito nesse curso, porém sem a mesma facilidade.

Controle de Nitidez

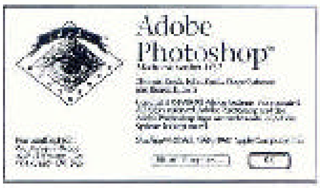
A ferramenta Unsharp Mask Ganhou a companhia do novo Smart Sharpen. Ele oferece opções adicionais como escolher o método de tratamento, Gaussiano, Cinético ou desfoque, e ainda possibilita preservar detalhes nas bordas, sombras e altas lizes enquanto o restante é alterado.

Requistos do sistema

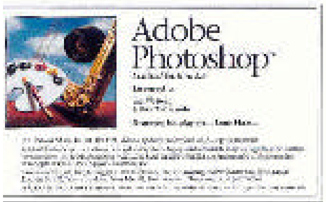


O software ficou ainda mais pesado, desde a versão CS é necessário um micro com Windows XP ou 2000, porém, sem um processador de mais de 1 GHZ com 256 mb de memória RAM nem adianta tentar usar a nova versão, o fabricante sugere um Pentium 4 com pelo menos 320 MB de RAM 650 MB de espaço disponível no disco rígido.

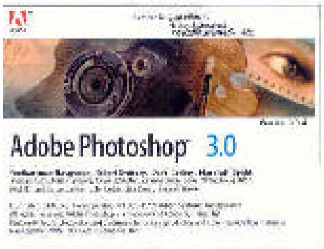
BREVE HISTÓRIA DO PHOTOSHOP



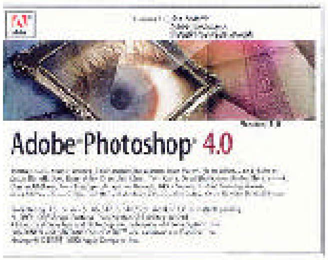
A primeira versão do Photoshop. Começava aqui a história do melhor programa de imagens



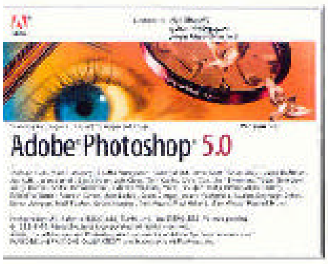
. versão 2.5 foi a primeira a uncionar no Windows



. Versão 3.0 trouxe a capacidade le trabalhar com camadas



. versão 4.0 trouxe diversas nudanças na interface



/a 5.0 a aguardada capacidade de múltiplos undos

O início da carreira do Photoshop foi humilde e deve sua identidade a um estudante graduado pela universidade de Michigan. Em 1987, Thomas Knoll, um candidato a doutro em computação, tentou escrever um programa que apresentava imagens em escalas de cinza.

Seu irmão, John, trabalhava na Industrial Light and Magic (ILM), a conhecida empresa de efeitos especiais de propriedade do cineasta George Lucas. Foi lá que Hohn participou de uma equipe que fazia experiências com efeitos especiais simples, mas convincentes, John pediu a Thomas que o ajudasse a pogramar um computador para processar arquivos de imagens digitais, o programa desenvolvido foi usado como ponto de partida.

John adiquiriu um Macintosh II, o primeiro modelo com cor e o programa foi adaptado para essa nova evolução.

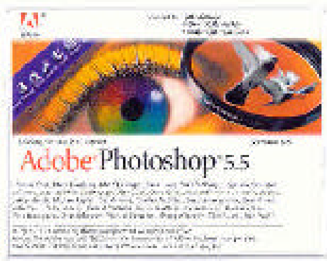
O programa evoluiu a um ponto que tornou-se viável comercialmente, ele já contava com a capacidade de ler e gravar arquivos em vários formantos e algumas rotinas de processamento de imagens, algo parecido com os filtros atuais. Já era possivel criar seleções maleáveis, ajustar tonalidades, balanço e saturação de cores.

Na época surgiu de forma pioneira um concorrente chamado PhotoMac, John foi conhece-lo em uma conferência sobre computação gráfica e constatou que o concorrente não tinha nada que pudesse preocupar a viabilidade do lançamento do Photoshop.

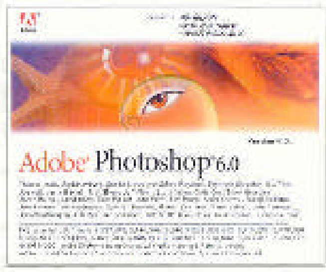
A primeira empresa a se enteressar pelo software foi uma fabricante de scanner, a Barneyscan, que distriuiu o software junto de seus produtos, essa primeira versão foi apresentada como Barneyscan XP.

Logo em seguida, já em 1988, a Adobe se interessou e comprou a licença para distribuir o programa, um ano depois foi adquirida a propriedade do Photoshop sendo que os irmãos Knoll continuaram o desenvolvimento do produto.

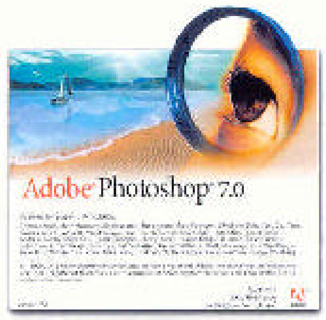
Finalmente, em fevereiro de 1990 foi lançada a versão 1.0. A Adobe voltou o foco para o mercado de usuários comuns de MAC que estava crescendo nos EUA enquanto os concorrentes, Letraset ColorStudio e Fractal Design, posicionaram seus produtos para mercados mais específicos o que fez com que o Photoshop se tornasse padrão no mercado.



A versão 5.5 trouxe o filtro de Extract e Vector Shapes



O filtro Liquify foi a maior inovação da versão 6.0



O photoshop 7.0 trouxe a healing brush tool como vedete



A versão 8.0 foi rebatizada e passou a se chamar Photoshop CS

Na versão 2.5, foi lançada a primeira versão para Windows, a equipe de desenvolvimento tinha sido dividida em 2 partes, onde uma ficou encarregada da linha para MAC e outra para Windows, por isso até hoje existem diferenças notáveis. Nesta versão foram introduzidas as palhetas e o suporte de arqivos de 16 bits.

LINKS INTERESSANTES SOBRE O PHOTOSHOP

http://www.truquesedicas.com/tutoriais/photoshop/index.htm

http://www.terravista.pt/copacabana/3519/inicial.htm

http://www.imasters.com.br/web/conteudo/coluna_photoshop.php

http://www.cyric.hpg.ig.com.br/tutoriais/

http://www.crieseuwebsite.com/photoshop.shtml

http://www.cen.g12.br/virtual/edartis/Photoshop_tutoriais/Photoshop.htm

http://www.bitplane.com.br/photoshop/

http://www.upmasters.com/colunasmenu.php?col=photoshop

DÚVIDAS COMUNS AOS USUÁRIOS INICIANTES

Uma pessoa habituada a usar o Windows e o Paint normalmente sente dificuldades no início, pois, em algumas situações, o software não segue o mesmo padrão da Microsoft, abaixo alguns exemplos:

- Para desfazer uma seleção, normalmente se utiliza a tecla ESC, porém no Photoshop para tal função, é necessário utilizar a combinação Ctrl + D.

- No Photoshop, o comando para desfazer ações Ctrl + Z, só funciona uma vez, para voltar mais vezes é necessário usar a caixa de ferramentas “history”.

- A utilização de Layers (camadas) também é estranha às pessoas que não conhecem nenhum software de desenho.

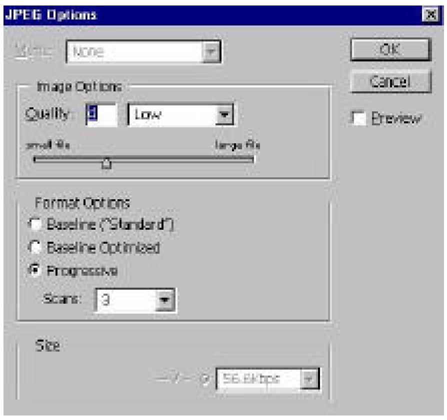
- O fundo branco e transparente também é novidade aos iniciantes: O transparente é indicado por um quadriculado em branco e cinza, quando o layer está travado, não é possível deixar o fundo transparente

Ainda existem outras complicações de compatibilidade com outros programas:

- Se alguma imagem for salva no modo CMYK, ela não poderá ser aberta em outros programas, como Internet Explorer, Paint, etc.

- Os arquivos contiverem camadas, canais extras, efeitos, devem ser salvos no formato PSD, que só pode ser aberto pelo Photoshop, ou Tif, que também poderá ser aberto por outros programas.

O usuário do Photoshop deve possuir controle total sobre o tamanho do arquivo gerado, principalmente quando o objetivo for trabalha-las para WEB, em alguns casos o Photoshop deixa o tamanho do arquivo maior do que deveria.



É importante entender a caixa JPEG Options que aparece quando um arquivo é salvo no formato JPG. Uma imagem capturada da tela através do “Print Screen” ou alguma que for salva pelo Paint, costuma ter qualidade no nível 4 ou 5, em alguns casos é necessário configurar o valor para 0 para que o arquivo não aumente de tamanho.